SCHRONOWISKO 13

ILUSTROWANY PERIODYK MŁODZIEŻY SCHRONOWEJ

Nº1 **Trzynasty Schron, październik 2009 roku.**

Obywatelki! Towarzysze!

W imieniu wszystkich przyjaciół Schronowiska serdecznie wzywamy cały schronowy aktyw o stawienie się do udziału w konkursie

POSTAPOKALIPSA NA WAKACJACH

Uwaga! Brak udziału może pociągnąć za sobą surowe konsekwencje w Twoim zakładzie pracy!!

Druga rocznica

ponownych narodzin Trzynastego Schronu

Dwa lata temu Trzynasty Schron wyszedł z okresu kilkuletniej "smuty". Dzięki wsparciu wielu osób oraz wewnętrznej solidarności redakcyjnej rozpoczęliśmy nowy etap działalności serwisu. Minione dwa lata pokazały, że racja od początku była po naszej stronie (a byli tacy, którzy w to wątpili), a w sposób ostateczny przyznała ją nam szeroka rzesza smakoszy postapo oraz Falloutów, która wybrała jedyny i prawdziwy Trzynasty Schron.

I w sumie tego newsa nawet by dziś nie było, ponieważ dziś każdy dzień na Trzynastym Schronie to dzień oddolnej pracy, a nie świętowania ;-) Jednak nie można zapominać o przeszłości, a schronowe święto - Dzień Ponownych Narodzin trafnie ją nam przypomina i zarazem przestrzega.

Squonk

Niech nam żyje sto lat!

Możemy produkować paliwo w domu!

Amerykańska firma E-FUEL produkuje MicroFueler – specjalne urządzenie wytwarzające biopaliwo i tankujące nim pojazdy w warunkach domowych. Urządzenia mają być sposobem na rosnące ceny ropy naftowej. Mogą być zainstalowane w domu, przypominają pralkę, wystarczy podłączyć je do prądu, wody i kanalizacji. Przy produkcji jednego litra paliwa zużywa do 3 litrów wody oraz 3 KWh prądu. Koszt instalacji to 10 tysięcy dolarów. Z czego powstaje domowe paliwo? Z cukru i drożdży. W trakcie fermentacji z 6 kg cukru uzyskuje się około 4 litrów paliwa. Urządzenie do domowej produkcji paliwa jest w sprzedaży od marca 2008 roku, ale ze względu na rozmiary nie było zbyt popularne. Nowy model będzie o 60% mniejszy i 80% lżejszy. Na razie sprzęt dostępny jest tylko w USA, ale jest szansa, że wkrótce będzie dostępny w Europie.

***

Alternatywą dla domowej rafinerii może być samochód napędzany... drewnem. Na Boston Green Fest zaprezentowano Ford F150, którego konstruktor poświęcił 8 lat na modyfikację auta. Niezbędna była wiedza z chemii i elektryki, ale dzięki temu małym kosztem udalo mu się pozbyć niemal całkowicie efektu emisji szkodliwych substancji. Aby poznać szczegóły, możecie obejrzeć wywiad z konstruktorem systemu.

Oba newsy podesłał Towarzysz 'cziter' - dzięki!
Źródła: Biotechnologia.pl, idg.tv

Żegnaj, radioaktywności!

Jedną ze śmiercionośnych cech bomby atomowej jest wywoływana promieniowaniem jonizującym choroba popromienna, która w 1986 roku dotknęła również ofiary katastrofy reaktora atomowego w Czarnobylu. Szacuje się, że w ciągu sześciu lat po zrzuceniu bomb jądrowych na Hiroszimę i Nagasaki śmierć poniosło 60 tysięcy ludzi (chociaż wiele wskazuje na to, ze jest to liczba zawyżona). Ludzkość od 1945 roku boi się wysoce przenikliwego promieniowania gamma, a współczesne rządy obawiają się tzw. brudnych bomb, mających na celu skażenie radioaktywne jak największego obszaru wokół celu. Tymczasem w kraju, w którym zbudowano pierwsze egzemplarze atomowych głowic pojawia się naukowiec, który chorobie popromiennej odważa się spojrzeć prosto w oczy.

Nazwa wynalezionego przez amerykańskiego genetyka molekularnego Andrei'a Gudkova (o rdzenności jego pochodzenia świadczy nazwisko) panaceum to CBLB502. Środek powstał na bazie białka salmonelli (czyli można przyjąć, że coś, co potencjalnie może uratować setki, jeśli nie tysiące istnień, wyciągnięto z nieświeżych kurzych jajek) i hamuje proces autodestrukcji komórek zniszczonych przez promieniowanie. Oczywiście nie po to, by dalej się rozmnażały, powodując przy tym zmiany nowotworowe, tylko po to, żeby mogły naprawić swoje zanurzone w cytoplazmie organella.

Przeprowadzono już pierwsze testy na myszach oraz rezusach (małpy z rodziny makakowatych), a ich wyniki zostały opublikowane w czasopiśmie Science. Śmiertelność zwierząt poddanych promieniowaniu porównywalnemu z tym, które w 1986 roku działało na ludzi, wynosiła 70 procent, jeśli nie podano im leku. Natomiast myszy i małpy, którym zaaplikowano CBLB502 osiągnęły śmiertelność na poziomie 40 %. Środek działał nawet 72 godziny po zaaplikowaniu, co zupełnie wystarczy, by porównać go z futurystycznym Rad Away'em z Falloutów. Oczywiście wszyscy oniemieli, a wielkie koncerny farmaceutyczne chcą mieć z nowym lekiem coraz więcej wspólnego. Natomiast rządy niektórych państw planują wykupienie całkiem sporych ilości substancji, która chorobę popromienną skreśli z listy zjawisk, których najbardziej obawia się ludzkość.

nie_wiem

Podziękowania dla Obywatela Rascala, który dopiero co zarejestrował się na forum newsowym, a już aktywnie wspiera

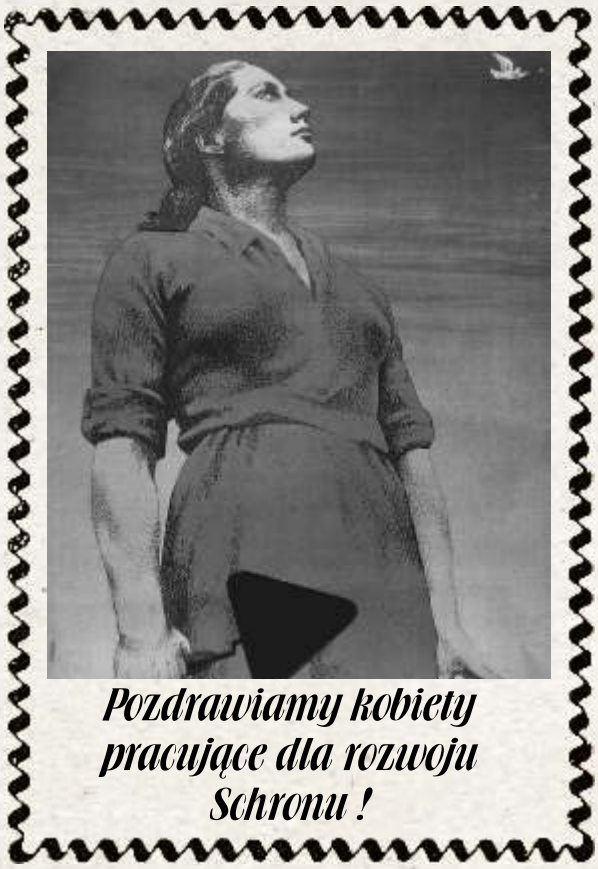
Energia elektryczna Pokaż Unii i ekooszołomstwu figę!

Od września ze sklepów AGD/RTV zgodnie z zaleceniami Unii Europejskiej powinny być wycofywane żarówki o mocy 100 W.

W związku z tym dziennik Fakt podjął się heroicznej próby walki z tą niesprawiedliwością i postanowił informować o punktach sprzedaży w których nadal będzie można kupić tradycyjne żarówki. My ze swej strony nie będziemy tak radykalni jak ta wielce obiektywna i szanowana gazeta. Jako ludzie nie raz działający pod presją musieliśmy znajdować wyjście nie z takiego g... bagna. Dlatego też w wielkiej tajemnicy powierzymy Wam wiedzę, co zrobić aby zagrać na nosie unijnym zaleceniom i wielce martwiącym się o środowisko tzw. "ekologom".

Squonk

Nie będą zabierać nam żarówek!!!



Pozdrawiamy kobiety pracujące dla rozwoju Schronu !

Kretoszczur w kraterze wulkanu!

Taaa – a Obcy w kopalni w Redding, pomyśleliście pewnie, niewrażliwi na marketingowe chwyty stosowane w tytułach nowin. Tymczasem okazuje się, że grupa naukowców buszująca w kraterze Bosawi, znajdującym się w Papui-Nowej Gwinei, który jest skutecznie oddzielony od reszty świata i stanowi zupełnie odrębny ekosystem, znalazła wybitnie przerośniętego przedstawiciela gatunku szczurów (zupełnie prawdopodobne jest to, że szczur należy do tego samego gatunku co nasi zębaci przyjaciele z okolic piwniczno-strychowo-ulicznych). Jak donosi nasz korespondent nasa3000:

Szczur, sfilmowany przez naukowców w kraterze Bosawi w głębi dżungli, miał 82 centymetry długości. Co więcej, zwierzę nie bało się ludzi, z którymi prawdopodobnie wcześniej nie miało żadnego kontaktu. - To największy szczur na świecie - ocenił wchodzący w skład ekipy dr Kristofer Helgen z muzeum historii naturalnej.

W sumie taki mały fallout'owy Kreto-szczur.

Korespondentowi stawiamy piwo, a w miejsce szczególnie strategiczne z punktu widzenia badań nad zjawiskiem zwanym Fallout wysyłamy oddział rozpoznawczy.

nie_wiem

Źródło: Gazeta.pl

Zamów już dziś!
NAJNOWSZY DODATEK KULINARNY

JAK ZJEŚĆ SZCZURA
VDSC - VTR-003-101

Przygotowywał się DO APOKALIPSY?

Ruda ołowiu

Ołów - jest miękkim metalem barwy niebieskawo szarej. Stosowany jest do produkcji płyt akumulatorowych oraz baterii, także ekranów zabezpieczających przed promieniowaniem rentgenowskim i promieniowaniem gamma.

Czyli bez ołowiu nie ma szans na przeżycie kontaktu z silniejszą dawką promieniowania radioaktywnego, bo ghulem to można sobie zostać ale tylko w Falloutach. Zapewne dlatego jeden z mieszkańców okolic Żagania w swoim samochodzie przewoził ponad 800 kg ołowiu. Niestety możliwość wykazania się na polu konstruktora zabezpieczeń promieniotwórczych została udaremniona przez policję, która zwróciła uwagę na przeciążony samochód szorujący tyłem jezdnię. Jako, że niedoszły konstruktor był także pijany (zapewne ze szczęścia), to nie znalazł zrozumienia u stróżów prawa. Tym bardziej, że ołów został ukradziony z zakładu Wiechlicach.

Choć w dziale INFO O NAS są zamieszczone namiary do państwowych instytucji zajmujących się promieniotwórczym bezpieczeństwem Polski, to być może kiedyś będzie można tam zgłosić także informację o tym, że ktoś na siłę chce się zabezpieczyć przed promieniowaniem. I to nie tylko kradnąc ołów.

Squonk

Źródło: Gazeta Lubuska

Twoje miejsce w Trzynastym Schronie!
13
trzynasty-schron.net

Inspirowane Falloutem - Fallout Session

Fallouty, mimo upływu lat od ich wydania nadal potrafią inspirować do wykonania nowej, artystycznej "wartości dodanej". Opowiadania, arty oraz fotografie. I to na tym odcinku - z ciekawymi efektami - udziela się DHANTE, który na swoim blogu pisze o tym tak:

Zapraszam do obejrzenia sesji zdjęciowej w moim wykonaniu. Została ona zainspirowana grą Fallout. Część pierwsza prezentuje "Wastelandera", czyli mieszkańca post-apokaliptycznego świata, dla którego każdy kolejny dzień to ciągłe eksploracje i walka o przetrwanie. W roli głównej wystąpił Piotr Jeziorski.

-Squonk

fot.Tomasz Dabrowski

Galeria na serwisie DeviantART

DLC na PS3 jednak wcześniej?

Jakiś czas temu pisałem (o tutaj, w tym newsie!), że dodatki do Fallouta 3 na konsolę Playstation 3 zostaną wydane z opóźnieniem, a jako pierwszy z całego wachlarza dodatków błogosławieństwo od Bethesdy otrzymał Broken Steel. Twórcy bowiem ugięli się pod żądaniami tłumu wiernych (fanów) wołających: "Download subito!" i zmienili rozpiski Panom Mietkom wydającym dodatki z magazynu... znaczy... umieszczającym je na serwerach sieci Playstation Network.

Serca oczekujących w napięciu fanów zabiły mocniej, gdy nieoczekiwanie w PSN pojawiły się niczym cudowny obraz na ścianie możliwe do zdobycia trofea ze wszystkich dodatków. Trofea to odpowiedniki osiągnięć tak popularnych w usługach LIVE Microsoftu. Aby powiększyć kolekcję trofeów nie trzeba wcale bawić się w Predatora i wyrywać ludziom czaszek z kręgosłupami, wystarczy wykonywać różne questy I kolekcjonować specjalne i nikomu niepotrzebne przedmioty porozrzucane po pustkowiach.

Czy ta informacja oznacza, że dodatki do Fallouta pojawią się na PS3 wcześniej? Ghul jeden wie. Powinniśmy się ich jednak spodziewać jeszcze we wrześniu, bo nieoficjalnie wiadomo, że w październiku ujrzymy wszystkie pięcioro dzieci Fallouta 3 razem z grą matką (jedno z dzieci też jest Matką Zytą... Zetą) w jednym pudełku. Miejmy nadzieję, że wydanie Game Of The Year pojawi się także i w Polsce.

- Uqahs

Nekrofikcje konkurs Outpostu

Książka autorstwa Pawła Ciećwierza pt. Nekrofikcje niedawno miała swoją premierę. Outpost, który patronuje tej pozycji, wraz z wydawcą książki – wydawnictwem superNOWA, przygotował konkurs, w którym wygrać można dwa egzemplarze powieści Ciećwierza. Aby wziąć udział w losowaniu zwycięzców, należy na adres ***nekrofikcje@postapocalyptic.net*** wysłać odpowiedź na tylko jedno (!) pytanie konkursowe. Wszyscy zainteresowani powinni zrobić to do 20 września tego roku, godziny 23:00. Więcej informacji znajdziecie w newsie konkursowym oraz regulaminie konkursu.

-nie wiem

- rejestracja uczestników Porytkon 3 1/3

Wszyscy wspierają medialnie konwent Porytkon 3 1/3, więc i Trzynasty Schron nie może być gorszy! Co prawda nie na odcinku wsparcia merytorycznego jak Outpościaki, ale mimo to postaramy się dołożyć swoje 13 groszy do tej imprezy. No to jedziemy!

Uruchomiona została internetowa rejestracja uczestników Porytkonu 3 1/3. Jest ona całkowicie dobrowolna, więc osoby, które przyjadą na Porytkon bez dokonania rejestracji bez problemu będą mogły wejść na konwent. Rejestracja ma pomóc organizatorom lepiej ocenić potencjalną liczbę uczestników. Formularz rejestracyjny jest dostępny pod tym adresem.

Rejestracja daje Konwentowiczom szereg bonusów:
- możliwość dokonania przedpłat na akredytację, dzięki czemu przy wchodzeniu na Porytkon będzie można skorzystać ze specjalnych stanowisk akredytacji, co znacznie przyspieszy wejście na konwent i pozwoli ominąć największe kolejki,
- możliwość zamówienia koszulki Porytkonu 3 1/3 - osoby dokonujące przedpłaty na akredytację mogą wraz z nią opłacić koszulkę w specjalnej, promocyjnej cenie 21zł. Na konwencie cena będzie wynosić 24+k6 zł (czyli będzie częściowo losowa, wahając się od 25 do 30zł),
- możliwość zamówienia niepowtarzalnych porytkonowych fartuchów lekarskich. Są one do zamówienia tylko w ramach rejestracji, ale niezależnie od przedpłaty na akredytację. Robione są wyłącznie na zamówienie i na konwencie nie będą sprzedawane!

Ponadto pierwsze 100 osób, które dokona przedpłat na akredytację, otrzyma sympatyczne upominki.

Formularz pozwala także zapisać się do Mistrzostw Zagłębia Warmachine/Hordes oraz do drużyn piłkarskich na Derby Fandomu (o których wkrótce). Na turnieje zapraszamy w sobotę i w niedzielę od 10 rano. Wraz z turniejem przygotowaliśmy również konkurs modelarski na najlepiej pomalowaną armię. Więcej informacji o Mistrzostwach Zagłębia Warmachine/Hordes, formacie rozgrywek i scenariuszach tutaj.

- Squonk

Przyłącz się do Elitarnego Klubu Młodzieży! Posiadaj TOF!

tylko cryptkeepery fallout

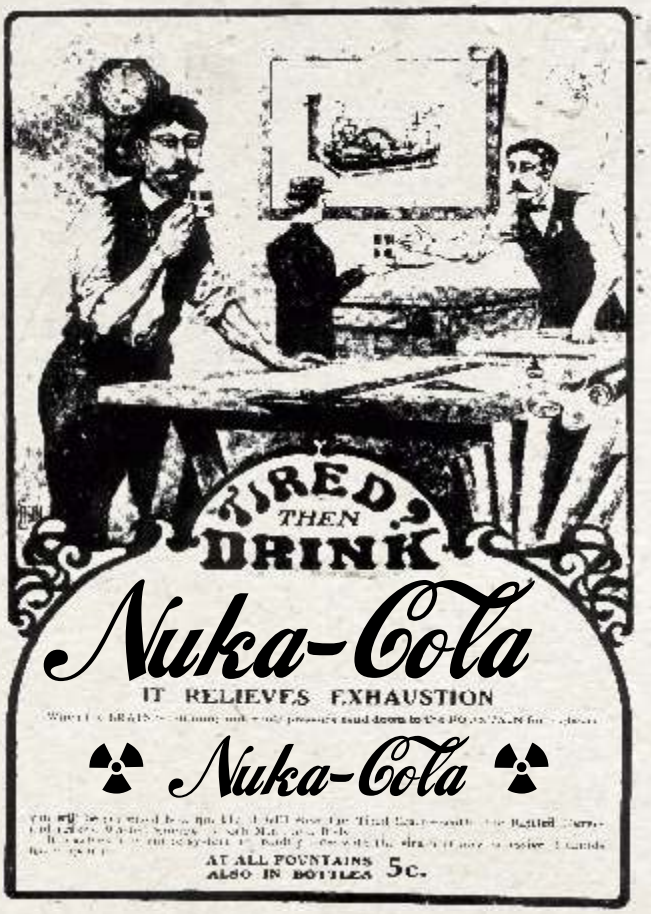
SANKCJE WOBEC KOREII PÓŁNOCNEJ

Po ubiegłotygodniowych doniesieniach mediów północno koreańskich o prowadzeniu przez ich kraj programu wzbogacania uranu, Rada Gubernatorów Międzynarodowej Agencji Energii Atomowej (MAEA), postanowiła zamrozić aktywa dwóch koreańskich firm: Generalnego Biura ds. Energii Atomowej i Izby Handlowej Korea Tangun. Obydwie z nich posądzane były o wspieranie północno koreańskiego programu atomowego.

Przedstawiciel USA przy MAES wezwał inne krajęby wcielały w życie sankcję nałożone przez ONZ na Koreę Pn., po dokonaniu przez ten kraj drugiej próby jądrowej. Sankcje te jego zdaniem są jedynym sposobem do nakłonienia Koreańczyków do powrotu do negocjacji w sprawie programu wzbogacania uranu. Waszyngton obawia się jednak że Chiny oraz Korea Pd. nie wprowadzą zaostrzonych sankcji, z obawy przed zwiększoną liczbą emigrantów oraz zamieszkami przy granicach z Koreą Pn.

- Ace

Źródło: Onet.pl



Zeroemisyjność w fazie badań

Niestety nie chodzi o nieemitowanie w telewizji głupawych reklam z cyklu „Zero cukru w cukrze" eee… to znaczy w napojach, tylko o projekt podjęty przez naukowców z Głównego Instytutu Górnictwa. Wspomagani przez specjalistów z różnych dziedzin, katowiccy badacze zajmą się określeniem tego, czy w Polsce będzie można wdrożyć technologię produkcji energii bez wytwarzania dwutlenku węgla przy zachowaniu opłacalności takiego rozwiązania. Pełna nazwa wdrożonego w życie projektu to "Zeroemisyjna gospodarka energią w warunkach zrównoważonego rozwoju Polski do 2050 roku", a jego przeprowadzenie zostanie częściowo sfinansowane przez środki unijne, w ramach tzw. programu operacyjnego „Innowacyjna gospodarka".

Celem projektu jest prognozowanie potencjalnych cen energii produkowanej bez emisji CO2 i określenie możliwych technologii, które byłyby wykorzystywane do tego celu. Zakłada się, że energia produkowana bez emisji dwutlenku węgla pochodziłaby zarówno z odnawialnych, jak i nieodnawialnych źródeł, które znajdują się na terytorium Polski. Jednym z tych źródeł może być atom.

Oczywiście zeroemisyjność wcale nie musi oznaczać emisji CO2 na poziomie zerowym. Chodzi o jak najniższe wydzielanie tego gazu do atmosfery, mieszczące się w przedziale dozwolonych norm unijnych. Jednym z aspektów zeroemisyjności jest również oszczędzanie energii.

- nie wiem

Źródło: Onet.pl

BY MUTANSTS, FOR MUTANTS

Jeśli przemierzając pustynne ostępy w Falloutach boleśnie odczuwaliście różnice pomiędzy zmutowanymi i zdrowymi ludźmi, to istnieje dla was słowo pocieszenia. Autorzy artykułu opublikowanego w piśmie naukowym Current Biology stwierdzili, że każdy człowiek ma w sobie około stu nowych mutacji kodu DNA. Próby określenia liczby tych zmian były podejmowane już od ponad siedemdziesięciu lat, a jednym z pionierów badań genetycznych o takim profilu był Brytyjczyk John Burdon Sanderson Haldane, który badał mężczyzn chorych na hemofilię i zakładał, że jeden człowiek może mieć około stu pięćdziesięciu mutacji. Współczesne, dużo bardziej zaawansowane badania, określają tę liczbę na od 100 do 200. To odkrycie może przyczynić się do przełomu w leczeniu chorób nowotworowych.

- nie wiem

Źródło: Gazeta.pl

„Borderlands" – z wizytą na planie...

Do premiery najnowszego dziecka Gearbox Software – „Borderlands", czyli ambitnego połączenia FPS z cRPG, podlanego gęsto postapokaliptycznym sosem, pozostało około półtora miesiąca. Co miało zostać ujawnione, to zostało. Co miało zostać ukryte, takie pozostanie, a gracze skrzętnie rozliczą twórców i zapchają ich maile „konstruktywną oraz kulturalną krytyką", za przeróżne smaczki, którymi z jakiś dziwnych powodów nie chcieli się podzielić (bo oczywiście wersji demonstracyjnej przed premierą nie będzie, bo po co komu takie burżuazyjne wynalazki?).

***

Oczywiście Teksańczycy nie mogą sobie pozwolić na chwilę oddechu, gdyż trybiki ogromnej machiny marketingowej ruszyły już dawno temu, a okres premiery gry jest na tyle morderczy (koniec października, czyli moment kiedy wychodzą największe hity roku i toczy się bitwa do ostatniej złotówki przed gwiazdką), że każda chwila zawahania może być równoznaczna z porażką gry lub, w najgorszym wypadku, upadkiem studia. Dlatego twórcy przygotowali dla nas coś specjalnego – jedyną w swoim rodzaju i niezwykle odprężającą wizytę za kulisami „Borderlands".

***

Zapewne wielu z Was pomyślało, że powinienem się w tym momencie leczyć na nogi (bo na mózg jest już za późno), skoro zachwalam jakąś średnio ciekawą gadkę zgrai nerdów, którzy przez kilka minut z ekstazą w głosie mówią jaki to ich projekt jest wystrzałowy, czego on to nie zrobi, na ile sposobów można rozpaćkać mózg naszych nieszczęsnych ofiar, dzięki jakiemuś tam ficzerowi i że ogólnie konkurencja może im naskoczyć. Nie tym razem! Przekonajcie się sami. Na zachętę powiem, że dostało się niejakiemu Christianowi, który starał się wcielić w rolę Johna Connora oraz amerykańskiemu odpowiednikowi pana Durczoka (tak, tego pedanta od biurka).

***

Jak widać na planie „Borderlands" panuje mocno napięta atmosfera.

Miejmy nadzieje, że to nie przełoży się na jakość produkcji i w nagrodę będziemy mogli wysłać biednemu Claptrapowi kilka saszetek ziółek ;)

Osobiście czekam z niecierpliwością na kolejne części.

- *Zagłoba*

Dzienniki Schłonowe

„EKWIPUNEK DO FALLOUTA 3"

Gdzieś na skraju Cesarstwa Rzeczpospolitej Trojga Narodów. Siedziba Trzynastego Korpusu Kresowego im. króla Zygmunta V Jagiellończyka, chroniącego granic Rzeczpospolitej przed hordami mutanctwa z wypalonej atomową pożogą Azji.

Godzina 8 rano. Gabinet Przewodniczącego Kolegium Naczelnego Dowództwa Trzynastego Korpusu Kresowego, gen. broni Squonka. Na biurku stos dokumentów do przejrzenia, zatwierdzenia, zaopiniowania. Obok teczki z napisami tajne/poufne zatytułowane m.in. "1000 i jeden sposób na wyrobienie większej normy propagandowej niż Posterunek Pocztowy" czy "Rozpracowanie operacyjne struktur Posterunku Pocztowego". Na podłodze ulotki i materiały propagandowe z tekstami "J...ć plebixa" czy "Na pohybel s...m hakującym serwisy fallapo". Za biurkiem, siedzący na wygodnym fotelu, starający się ogarnąć ten burdel, trzymający się za głowę Squonk.

- O rany... O ja p...ę... Jaki poranek! Jak nie popromienna sraczka to przemarsz głodnych ghuli! Za jakie grzechy muszę użerać się z tym bajzlem. I do tego jeszcze ci dwaj - Marszałkowie schronia ich mać! Z jednym bym sobie dał radę, ale z dwoma! Jak nie poufna rozmowa w cztery oczy, to szybka konsultacja z drugim i tak na okrągło... Kto mi tu ostatnio podpadł, to mu zrobię świnię i na tydzień zrobię go nadzorcą tego burdelu... Holden? Nie_Wiem? Młodzi są, szkoda spaczać im umysł, a człowiek przyrósł do tego stołka. Gdzie te czasy gdy ganiało się po kresach i polowało na spalone kurczaki, zwące się feniksami... Teraz tylko papierkowa robota mi została...

[PUK!! PUK!!]

W drzwiach pojawiła się jak zawsze rządne wyzwań oblicze st. chorążego sztab. Holdena. Jeszcze rządne - pomyślał Squonk.

- A Holden! Właśnie o tobie myślałem - gromko zawołał generał.

- No co się tak patrzysz, od tego mamy przecież Schronka...

Holden lekko się speszył:

- Eee... Myślałem, że jak już to Uly, choć on go tylko na spacer wyprowadza przecież...

- Dobra, dobra. Nie filozofujcie mi tu, dozwolone od majora wzwyż - Squonk od razu przeszedł do rzeczy. - To był zwyrolski żart, możecie się śmiać - dodał szybko, bo chorąży nadal był w stanie zatkania. - No siadajcie i mówcie co tam się znowu narodziło.

No i się zaczęło. Holden nie wiadomo skąd zaczął wyciągać tony opracowań, analiz, koncepcji mające umerytorycznić wniosek jaki przyniósł do rozpatrzenia. Dolna część twarzy Squonka niebezpiecznie zaczęła się trząść, sugerując pojawienie się ogromnego ziewa...

- No tak ogólnie to ja bym was Holden, do Marszałka Sajdona skierował, bo ja w tej sprawie nie mogę podjąć żadnej decyzji... - Squonk zawiesił głos i badawczo spojrzał na chorążego. Jego twarz jednak nadal była rządna wyzwań. - No dobra, to w skrócie i konkretnie. O co chodzi?

- A więc dostaliśmy informacje, że mutanci szmuglują przez granicę masę broni i wyposażenia typu Fallout 3 - szybko wyrzucił z siebie Holden. - Chciałbym zająć się ta sprawą, biorąc do pomocy sierżanta Morbida. Młody to niech się wdraża do pracy w polu.- W polu to działa chorąży Nie_Wiem, polując na zmutowane świnie jak już - Squonk po raz kolejny zabłysnął swoim skojarzeniowym dowcipem, ale Holden jakoś się nie zaśmiał . - No dobra, weź młodego do roboty, niech zasmakuje działalności operacyjnej. Macie tu rozkaz, zbierzcie resztę ludzi i do roboty.

- Ku chwale Trzynastego Korpusu Kresowego! - Holden trzasnął obcasami, odmeldował się i wyszedł.

Squonk został sam...

- Taa... O czym to ja... A tak, polowania na spalone kwoki czy inne kurczaki... A Nie_Wiem obiecał mi skórę dzikiej świni do gabinetu, ech...

Radiogram z dnia 4.VIII.2109, od dowodzącego operacją przechwycenia szmuglerów ekwipunku typu Fallout 3, st. chorążego sztab. Holdena do ND TTK.

Wyposażenie zdobyte. W trakcie wykonywania zadań zaginął st. sierżant Morbid. Udało mu się przesłać kilka zdjęć podczas patrolu. Brak oznak życia. Zostawię część oddziału do dalszych poszukiwań. Mutanci pozostawili sporo wyposażenia. Zdobyliśmy:

** broń białą*
** broń palną*
** broń ciężką*
** broń energetyczną*
** materiały wybuchowe*
** sprzęt do walki wręcz*

Wracam do bazy. Bez odbioru.
-Squonk

Garść wywiadów

cz. 12

Witam w dwunastym odcinku Garści Wywiadów. Zastał nas wrzesień, a z nim rok szkolny i studencka kampania wrześniowa. Aby nieco umilić studentom nieuchronną wizję ślęczenia nad książkami, a pozostałym ogólnie umilić czas, przedstawiam wam ten oto materiał wyszperany w sieci. Dziś trochę Fallouta, sporo Borderlands i nieco wywiadów z członkami społeczności, a na koniec zombiaki. :)

The Next Level przepytał Emila Pagliarulo, głównego projektanta Fallouta 3 :

Prosto z mostu. Mothership Zeta miał być ostatnim DLC dla Fallouta 3, a Fallout: New Vegas jest obecnie tworzony przez Obsidian. Możesz zdradzić, co dalej zamierza robić Bethesda? Czy możemy oczekiwać nowej gry z serii Elder Scrolls, kolejnego Fallouta czy czegoś całkiem innego?

No cóż, niedługo wydamy Fallouta 3 Game of the Year, czyli podstawkę z dorzuconymi pięcioma dodatkami, a więc nadal aktywnie pracujemy nad Falloutem 3. Poza tym wszystko jest ekscytujące i bardzo tajne, i gdybym wam coś zdradził, znalazłbym się wśród bezrobotnych Ameryki. Nic więcej nie powiem.

Kiedy Bethesda ogłosiła, że będzie tworzyć Fallouta 3, wielu graczy było przekonanych, że to będzie tylko Oblivion z broniami. Ciekaw jestem, co o tym myślałeś. I w jaki sposób Fallout 3, który odniósł sukces, przebijał Obliviona?

Tja, cała ta krytyka typu "Oblivion z broniami" leciała w naszą stronę dawno temu. Ale to śmieszne, bo jednocześnie czujesz, że Oblivion nie jest złą grą, a "Oblivion z broniami" byłby całkiem fajny. Poza tym sądzę, że Oblivion to cholernie dobra gra, tak samo jak miliony ludzi, którzy go kupili. Tak mówią oceny recenzentów. A więc powoli pojmowaliśmy, że to bardziej komplement niż obelga. Dla nas Fallout 3 to właśnie Oblivion z broniami, ale w pozytywnym sensie. Co oznacza, że przemierzasz ogromny świat, rozmawiasz z wieloma interesującymi postaciami, otrzymujesz mnóstwo questów. Zamiast magicznego miecza, zabijasz bronią strzelającą pluszowymi misiami. Oczywiście, Oblivion wiele nas nauczył i wiele rzeczy chcieliśmy poprawić. Nasza technologia w Falloucie daleko wykraczała poza tą z Obliviona - gra wygląda lepiej, szybciej się ładuje, itp. Polepszyliśmy też grę, jeśli chodzi o scenariusz, projekty questów i konsekwencje dla graczy. Podsumowując, Fallout 3 to bardziej spójne doświadczenie niż Oblivion.

A w drugą stronę, w czym Oblivion był lepszy od Fallouta 3? Czy było coś w TES IV, za czym tęskniliście?

Co ciekawe, zalety gry i to, za czym tęsknię niekoniecznie stanowią jedność. Tak samo jak kocham świat Fallouta, kocham fantasy, a może nawet bardziej i częściowo tego mi brakowało. Uwielbiam klimat skrytobójcy/złodzieja i schodzenie do starożytnych podziemi. Siedzący we mnie, 12-letni mistrz podziemi pragnie tego jak cukierków. A w czym gra była lepsza. Hmmm... Wiesz, jedno w Oblivionie było lepsze, umożliwiał graczowi dołączenie do różnych frakcji. Mogłeś zostać członkiem Gildii Magów, Mrocznego Bractwa lub czegokolwiek, a każde miało swoją własną historię, questy. W Falloucie 3, nie mogliśmy tego zrobić, bo nasze siły przeznaczyliśmy na coś innego. Czasami wydaje się to przepuszczoną szansą.

Patrząc na inne otwarte światy w grach, czy są takie, które lubisz? Jakie elementy, jeśli jakiekolwiek, chciałbyś umieścić w swoich przyszłych dziełach?

Mówię ci, chłonę wszelkie dobre gry z otwartymi światami. Wypróbuję każdą, o jakiej usłyszę, nieważne na jakiej platformie. Myślę, że Bethesda miała wielkie szczęście, że mogła przenieść ten wielki świat na konsole. To nie jest łatwe, myślę że Rockstar i Volition się z tym zgodzą. Zazwyczaj, kiedy znajduję taką grę, jest ona na PC, gdzie twórcy nie są ograniczeni przez przestrzeń dyskową lub pamięć. Niekiedy mam szczęście i znajduję naprawdę unikalną grę, jak np. Boiling Point, ale częściej próbuję gier MMO: Lord of the Rings Online, WoW, Warhammer Online, Age of Conan. Myślę, że wiele można się nauczyć z MMO. Gry Bethesdy to w wieloraki sposób "massively single-player" – myślę, że to odpowiedni opis. Chcesz ogromnego świata, w którym możesz się zgubić, miejsca, gdzie możesz żyć innym życiem.

Czy uważasz, że otwarte światy mają jakieś ograniczenia w grach?

Wielu ludzi wyraża to krótko, bardziej liniowe gry prowadzą ich bliżej fabuły. Czy się z tym zgadzasz? Jakie słabości ma projekt otwartego świata i jakie liniowe gry szanujesz?

Dokładnie widzę, dlaczego niektórzy ludzie uważają, że krótsza i bardziej liniowa gra w oczywisty sposób będzie prezentowała lepszą opowieść niż większa, z otwartym światem. To znaczy, jesteś na prostej ścieżce i to cała opowieść - prosta fabularna ścieżka. Jednak to, że niewiele gier z otwartymi światami udanie zaprezentowało porządną fabułę, nie oznacza, że jest to niemożliwe. Twórcy muszą być na tyle sprytni, aby określić potrzeby gracza jeśli chodzi o dobrą historię, nawet jeśli świat gry jest otwarty i obszerny i twoja fabuła jest dynamiczna. Pozwól graczowi wyjść i doświadczać twojego wielkiego świata. Pozwól mu pisać własną historię. Jednakże, nie ma powodu, dla którego twórca nie powinien zapewniać graczom niezłej historii i wskazówek, do powrotu na szlak fabularny. W Falloucie 3 możesz opuścić Kryptę 101 i udać się na Pustkowia, ale zawsze masz wskaźnik celu, prowadzący z powrotem na główny tor. Główny wątek ciągle czeka na ciebie. Po mimo tego, że duża część Fallouta 3 polega na odkrywaniu jego wielkiego, postapokaliptycznego świata, to opowiada on też o dziecku zmagającymi się z okolicznościami spowodowanymi decyzjami jego ojca. To dość silna opowieść - mam taką nadzieję.

A jeśli chodzi o gry liniowe, które szanuję, są ich setki. Nadal mam szacunek do Thiefa: The Dark Project jako do jednej z najlepszych liniowych gier akcji. Half-Life 2 jest całkowicie genialny. Jednakże Call of Duty 4 to creme de la creme liniowych gier z mocną historią, która jest opowiadana w czasie rozgrywki. Gracz doświadcza jej z pierwszoosobowej perspektywy w sposób, jakiego żadna inna gra nie oferuje. CoD 4 to rewolucja w opowiadaniu historii w grach i wiele osób nie zdaje sobie z tego sprawy. Myślą, że właśnie grali w świetną grę akcji. Po części to tak świetna gra, ponieważ niemal bez wysiłku opowiada historię poprzez rozgrywkę.

Było trochę niemiłych słów na temat Bethesdy i wersji Fallouta 3 na PS3. Co o tym myślisz, patrząc na problemy wersji PS3 i wściekłość graczy z powodu opóźnienia wydania dodatków na tę konsolę?

Wiemy, że nie tylko setki ludzi grają w grę na PS3, ale też niedługo będą grać w dodatki. Jedyne, co słyszymy od fanów, to to, że jak najszybciej chcą Fallouta 3 na PS3. Jeśli już, to gracze konsolowi byli źli, bo nie mogli zagrać w dodatki. Dla producenta są gorsze problemy niż ktoś chcący zagrać w jego grę. A więc tak długo, jak ludzie chcą grać w naszą grę, nie będą ustawały te żądania, staramy się robić wszystko, aby zadowolić takich ludzi. W rzeczywistości różnice sprzętowe między Xboxem 360/PC i PS3 są dość znaczne. Na tyle, że nie wystarczy nakleić nowej nalepki na płycie, zmienić kilka rzeczy i wysłać do sklepów. Wsparcie wielu platform wymaga mnóstwa pracy, gdy trzeba odpowiednio zająć się teksturami, zoptymalizować pamięć itp. Wiemy, że fani PS3 byli bardzo cierpliwi i dziękujemy im za to. Muszą po prostu jeszcze trochę poczekać - to, na co czekają jest już za rogiem.

Jedno podobało mi się w Oblivionie i Falloucie 3. Obecność głosów znanych postaci razem z głosami profesjonalnych aktorów. Patrick Stewart, Sean Bean i Liam Neeson byli świetni. Z kim chciałbyś współpracować w przyszłości, gdybyś miał wybór? Jestem wielkim fanem Seana Connery'ego.

Zwykle oglądam coś, film lub serial i zwracam uwagę na postać, a potem marzę o zdobyciu tego aktora na potrzeby gry. To jednocześnie chęć spotkania fajnego aktora, ale też potrzeba dobrania odpowiedniego głosu, sposobu odtworzenia postaci, nad którą pracuję. Na szczycie mojej listy są Christian Bale, Hugh Jackman, Morgan Freeman, Kate Winslet, i Stephen Moyer.

Premiera Borderlands już za nieco ponad miesiąc, wielkie tryby machiny promocyjnej zostały wprawione w ruch. W sieci co chwila ukazują się nowe trailery, a szef Gearbox Software, Randy Pitchford ostatnio przyjął na siebie istne gradobicie pytań i udzielił wywiadów różnorakim serwisom. Postanowiłem z każdego wydobyć najciekawsze fragmenty. No to jedziemy! Wywiad 1. Atomic Gamer:

Postapokaliptyczne światy stały się bardzo popularne w grach. Nawet z oryginalnym stylem Borderlands, jak sprawicie, że będzie to coś świeżego?

Borderlands przypomina nam wyglądem Mad Maxa i to fajne miejsce na grę. To świat przemocy, szaleństwa i bezprawia, gdzie potrzeba być silnym typem, który da sobie radę i wykorzysta nadarzające się okazje i pokona przeciwności. Właściwie to Borderlands nie jest tradycyjnie postapokaliptyczny, bo akcja rozgrywa się nie na Ziemi, a tragedii nie spowodował nuklearny holokaust. To nieco staromodne. Borderlans to gra science fiction, osadzona na planecie Pandora, która została zniszczona przez chciwość i zaniedbanie. To bogaty i

wiarygodny świat, który czerpie zarówno z Mad Maxa, jak i z serialu Firefly, a nawet z dzikiego zachodu.

Czy zostało coś, czego nie dodaliście, bo nie mieliście czasu przed październikową premierą?

Spytaj mnie o to raz jeszcze, a zaczniemy gadać o dodatkach. Gra sama w sobie ma ogromną wartość, ale obietnica DLC oznacza, że jeszcze wiele przed nami. W rękawach mamy jeszcze wiele asów, które wyciągniemy razem z dodatkami, ale niczego ważnego nie pominęliśmy. W święta 2009 roku, Borderlands będzie jedną z najbardziej wartościowych, jeśli nie najbardziej wartościową grą.

Wywiad 2. Games On Net:

Czy decyzje gracza będą wpływały na rozgrywkę, jak na przykład wybór moralny? Czy każdy quest jest liniowy, zawsze kończy się w taki sam sposób?

W Borderlands, historia napędza akcję i jest kontekstem w jakim rozgrywa się gra. Rozgrywka oferuje wybór, a wyborów jest mnóstwo. Na początek trzeba wybrać rodzaj postaci, potem sposób rozwoju, wybrać umiejętności i styl gry. Gdy pierwszy raz otworzysz skrzynię, będą tam dwie bronie. Zaplanowaliśmy, jakie wypadną - to bardzo podobne pistolety. Jeden zadaje większe obrażenia, ale ma słabszą celność i szybkostrzelność. Drugi zadaje słabsze obrażenia, ale jest celniejszy i szybciej strzela. A więc już na początku dokonujesz wyboru między tymi przedmiotami, dość wyważonymi. Jeden może mieć przewagę nad drugim w zależności od twojego stylu gry. Mamy więc sporo wyborów w grze. Skupiliśmy się na przyspieszeniu akcji. Z niektórych rzeczy znanych z RPGów zrezygnowaliśmy. W grze nie znajdziesz żadnego drzewa dialogowego. Nie będzie trzech akapitów tekstu i trzech linijek do wyboru, z których jedna jest właściwa, a jeśli czegoś nie zrobiłeś, wszyscy chwilowo tracą pamięć i musisz zaczynać od początku. Nie ma czegoś takiego. To według nas nudne i powolne. Uwielbiamy świetne scenariusze. Chyba dzięki dobrym książkom.

Wywiad 3. AusGamers:

Jaka jest fabuła?

Tak, jakaś jest. Mimo, że jej nie narzucamy, to jest dość istotna. Historia - głównie - opowiada o stawaniu się poszukiwaczem skarbów, poszukiwaczem krypty. W tym Wszechświecie istnieje legenda, starożytny mit o krypcie obcych. Ruiny kosmitów i ich technologia zostały odkryte dawno temu - przed wiekami w tym świecie i na wszelkich odległych planetach, ale są to jedynie zniszczone ruiny. Ludzie przetłumaczyli lub zaczęli tłumaczyć niektóre znaki. Tłumaczenia te stały się niemal religią. Tak powstała legenda, że gdzieś tam jest krypta obcych, a w niej zamknięte bezpiecznie ich największe skarby i najpotężniejsza technologia. Legendę dzieciom opowiadali rodzice: pracuj ciężko, a kiedyś być może kiedyś odnajdziesz kryptę. I tak niektórzy wyrośli na poszukiwaczy krypty, poświęcając całe życie na jej odnalezienie.

Wywiad 4. Game Central:

Czy jest to doświadczenie bardziej związane z trybem single player? Czy kiedy tworzyliście tą grę staraliście się jednak położyć nacisk na tryb wieloosobowy?

Tak, zdecydowanie jest to tryb dla wielu graczy, coś jak build 1, gdy wszystko było jeszcze szare i wszędzie biegały jedynie patyczki, coś koło 4-ech patyczków. To na tym chcieliśmy skupić się. Możesz grać z przyjaciółmi, to gra, gdzie możesz podzielić ekran. Możesz robić, co chcesz. To nie oznacza, że tryb dla pojedynczego gracza został zaniedbany - to silnie single-playerowa gra. Zbalansowaliśmy wszystko dla każdej ilości graczy od 1 do 4 i dużo testowaliśmy. To nowość w Gearbox. Mieliśmy wewnętrzny team, który wyciągał ludzi ze szkół i sklepów; skądkolwiek... gracze zawsze powiedzą ci, co jest do bani. Nie opieprzą cię. Powiedzą prosto z mostu: "To jest źle i to". A my to polepszamy z czasem.

***

Serwis Duck and Cover co jakiś czas prezentuje na swoich łamach wywiady z przedstawicielami falloutowej społeczności. Tym razem bohaterami zostali Subhuman i Atoga Art Connoisseur. Obaj otrzymali niemal identyczny zestaw pytań, a więc dowiemy się, jak zaczynali przygodę z Falloutem, w jakie gry grają, w jakie chcą zagrać i jaką przyszłość przewidują dla gier RPG. Poznamy szczegóły ich prywatnego życia, a nawet preferencje seksualne.

.

Na koniec tylko wspomnę, że serwisy Shacknews i Eurogamer wypytały Cheta Faliszka o sequel gry, w której głównym celem, jest rozwalanie niezliczonych hord zombie.

-Uqahs

Rok istnienia
FORUM NEWSOWEGO TRZYNASTEGO SCHRONU

Nie było fanfar, hucznego opijania, wizyt w zakładach pracy czy spotkania z młodzieżą. Rok działana schronowego forum newsowego minął niezauważalnie nawet dla mnie. Znaczy coś mi się kołatało od paru dni po łbie, że tak jakoś to było na tych dniach. Ale, że od jakiegoś już czasu jestem w dziwnym nastroju nieprzysiadalnym, to i nie mam zbytniej chęci na sentymentalne mielenie gruchy.

Sprawę wyostrzył mi Hammer, który na schronowym zapleczu uaktywnił się na odcinku, w którym od zawsze kopał tyłki. Nie - to nie krzaki ortograficzne jakby ktoś o złej woli mógł mu zarzucić, tylko doskonała orientacja w czarnej magii pełnej zaklęć odnoszących się do magicznych słów jak PHP, Java czy jakieś tam inne.
Otóż Hammer między jednym a drugim trzaśnięciem "kodu", odwoływał się do dawnych czasów, które z racji swojego dłuższego stażu na Schronie pamięta lepiej niż ja. Wtedy i na mnie spadło oświecenie i oprócz takich rzeczy jak ciekawe dyskusje na forum Shamo, które prowadziliśmy na naszej tam tablicy, przypomniała mi się też mordęga związana ze schronowy systemem newsów. A dokładniej z systemem komentarzy, zalewanych tonami informacji m.in. o czarnych babkach mających pau... ykhmm ten tego. Kalendarze na Outpoście to przy tym grzeczne pikusie, jakby się kto pytał.

Stąd między innymi narodziła się decyzja, o założeniu samo-dzielnego bytu służącego do komentarzy. Czyli właśnie forum. Ostatecznie problemy z bazą newsów rozwiązał Jahoo, a nam strzelił rok obecności na forum, które służy nie tylko do komento-wania newsów. Oczywiście z takiego stanu rzeczy najbardziej niezadowoleni musieli być rożnej maści "kozaki", którym mocy w gaciach nie dodawał już fakt, że nie mogą w komentarzach do newsów anonimowo napisać swoje dywagacje. No i wytwórcy informacji o czarnych babkach z pau... taa.

No i tym sposobem po raz kolejny - mimo totalnego nieprzysiadania - narodził mi się kolejny news, który sponsorowali:
- Hammer,
- Lao Che z płytą "Gospel",
- i na zawsze już Rush.

- Squonk

Negocjacje z Iranem

Przedstawiciele dyplomatyczni Iranu oraz grupy 5+1 (dyplomaci stałych członków Rady Bezpieczeństwa ONZ i reprezentant Niemiec w randze dyrektorów politycznych) spotkają się 1 października, prawdopodobnie w Turcji. Na czele zachodnich dyplomatów stanie Javier Solana, sekretarz generalny Rady Unii Europejskiej. Pakietem wyjściowym rozmów ma być propozycja Iranu, polegająca na wzięciu udziału w rozmowach o globalnym rozbrojeniu atomowym.

Zachodni politycy oświadczają, że chcą nakłonić Iran do zaniechania dalszych prac nad programem atomowym, co automatycznie przyczyni się do zdjęcia z Teheranu nałożonych sankcji. Jednak w październiku na ten temat dyskutować się nie będzie, ponieważ Irańczycy, na czele z głównym negocjatorem Sajedem Dżalilim, uprzedzili, że nie będą poruszać tej kwestii w rozmowach z głównymi mocarstwami. Zanosi się więc na dyskusje o dyskusjach. Teheran wciąż deklaruje, że wykorzystuje atom wyłącznie w celach pokojowych, ale sama możliwość tego, że Iran ma cokolwiek wspólnego z energią jądrową, wydaje się być przerażająca dla przedstawicieli Zachodu.

- nie wiem

GRYPA ATAKUJE !

Od pewnego czasu nie pisaliśmy o wirusie A/H1N1, co nie znaczy, że ten temat został już w pełni wyczerpany. Wszystko wskazuje na wręcz odwrotny stan – grypa atakuje coraz więcej osób i jest powodem rozmów na szczeblach politycznych. Ale zacznijmy od początku.

Szef władz włoskie prowincji Bolzano w Górnej Adydze postanowił, że lokalni politycy będą okupować pierwsze miejsca list osób, które zostaną zaszczepione na świńską grypę. Decyzja ta wywołała debaty w całej Italii (co zresztą nie może dziwić, bo wyróżnianie wśród całego społeczeństwa osób posiadających wątpliwe argumenty co do ich pierwszeństwa oburzyłoby pewnie i nas, jeśli zdecydowaliby się na to polscy politycy).

Wirus A/H1N1 dotarł już do Państwa Środka I zbiera tam krwawe żniwo. Szacuje się, że już ponad 9 tys. Chińczyków zachorowało na tę odmianę grypy. Rekordowy okazał się ostatni weekend, podczas którego zaraziło się około 1600 osób. Liczba nowych zachorowań wzrasta wraz z upływem czasu, co według dziennika China Daily oznacza, że grypa rozprzestrzenia się gwałtownie. Dziennikarze przewidują, że zarazić mogą się nawet miliony Chińczyków.

Przypomnijmy, że do tej pory na świńską grypę zachorowało około 277 tys. ludzi, z czego 3 200 zmarło. Światowa Organizacja Zdrowia nadała grypie status pandemii. Umieralność w skali globu wynosi ok. 1,16%.

- nie wiem

Pozbędziemy się radioaktywnych materiałów, topiąc je.

Na szczęście nie jest to hasło promujące rządowy plan utylizacji materiałów radioaktywnych, pochodzących z elektrowni, które mają pojawić się w Polsce do 2020 roku. Na szczęście problem dość bezpardonowego żegnania się toksycznymi substancjami nie dotyczy naszego kochanego Morza Bałtyckiego (Płyń i sław imię polskiego stoczniowca! Nie popłynął? Oj…). Na nieszczęście temat zahacza o region Basenu Morza Śródziemnego i wiąże się z… włoską mafią.

Gangsterzy z Półwyspu Apenińskiego wiedzą jak dobrze zarobić duże pieniądze, a że przy tym złamią prawo – to co? Być może powinniśmy się nawet cieszyć, że tym razem z morskim dnem nie przywitał się żaden człowiek w betonowych bucikach, tylko statek przewożący materiały radioaktywne (jakby nie patrzeć ludzkie życie ważniejsze jest o iluś tam ton stali). Być może, ale nie do końca. Włoska prokuratura już wszczęła śledztwo. O sprawie zrobiło się głośno za sprawą przyznania się do winy jednego z informatorów sędziego zajmującego się walką z mafią. Na miejsce, które wskazał, wysłano batyskaf, a umieszczona w nim kamera nagrała wrak zatopionego statku i żółte beczki z naklejkami informującymi o toksyczności. Istnieją podejrzenia, że trzydzieści innych statków, które zaginęły, mogły być wykorzystywane do podobnych celów. Lista poszukiwanych wraków jest jednak dłuższa, gdyż Greenpeace od lat tworzy wykazy statków, które zawieruszyły się w okolicach Włoch, przewożąc niebezpieczne dla środowiska ładunki.

- nie wiem

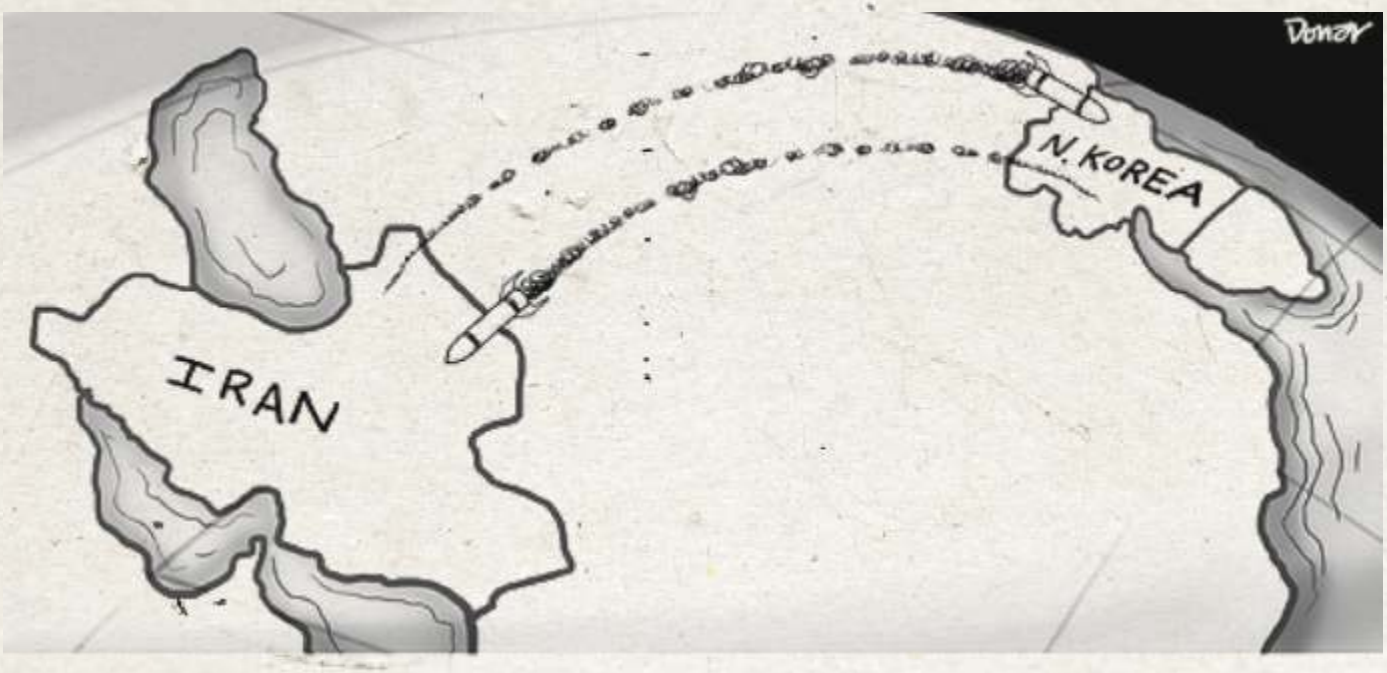
Źródła: Gazeta.pl, Sfora, informator: BBC.

Z pola bitwy wracamy bez tarczy

O tym, że tarczy antyrakietowej w Polsce nie będzie, wiedziano już od dawna. A raczej można było się domyślić. 27 sierpnia na łamach Schronu poinformował o tym Squonk. Nie jest to wiadomość zaskakująca, gdyż już od początku prezydentury Baraka Obamy sprawa instalacji antyrakietowej w Polsce i Czechach funkcjonowała pod dużym znakiem zapytania (o czym pisaliśmy daaawno temu w newsie pt. ”Z pola bitwy wracamy bez tarczy…”). Jak jednak wyglądał finał tej politycznej przepychanki, bo tak chyba można nazwać ten element planu ratowania świata przed globalnym terroryzmem?

Telefon czeskiego premiera odezwał się około północy. Jego rozmówcą był nie kto inny, jak sam prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki, Barak Obama. Czesi pogodzili się z tą wiadomością, która ich nie zaskoczyła. W dalszych negocjacjach z USA będą chcieli potwierdzić ważność umów o współpracy wojskowej i naukowej, zawartych przy okazji negocjacji na temat instalacji antyrakietowej.

A co w Polsce? W Polsce natomiast wciskany jest kit o ”odejściu od dużego systemu obrony rakietowej do takiego, który będzie lepiej odpierał ewentualny atak irański". Kitowciskaczem jest Pentagon, a robi to pod hasłem ”dużych zmian”. Oczywiście negocjacje z Polakami też będą miały miejsce – ciekawe tylko, czy uda nam się wynegocjować to, co już wynegocjowaliśmy (Amerykanie mogą uznać to przecież za nieważne, skoro niejaki Lech K. wzbraniał się przed podpisaniem dokumentu, którego wcześniejsze wynegocjowanie uznał za ogromny sukces, czym dał przykład polskiej dyplomacji, jak zwyciężać ma, hej!). Administracja Obamy odkryła bowiem mało widoczny, wręcz zakamuflowany przez wrogi wywiad fakt – Iran nie stanowi aż tak dużego zagrożenia, żeby budować instalację antyrakietową przeciw pociskom z tego kraju. W mit tarczy wierzy jednak dalej nasz minister spraw zagranicznych, Radosław Sikorski. Decyzja może być zupełnie inna, niż się państwo spodziewacie - nie omieszkał stwierdzić.



Komentarz od Squonka

Wobamowani z tarczy czy wytarczowani przez Obamę?
Pamiętacie jak to z tarczą było? Zwłaszcza za czasów poprzedniej ekipy rządowej? Jaką to tajnością otaczano ten projekt, aż doszło do tego, że informacje o tym co w ogóle zostanie zbudowane czerpaliśmy od naszych południowych sąsiadów Czechów. Przebieranie nóżkami i czekanie na przyjazne gesty obudowywano frazesami o "polskiej racji stanu", serwilistyczne wręcz zabiegając o uznanie ze strony amerykańskiej. Powoli sytuacja zaczęła iść w kierunku tego, że tak naprawdę to Polska powinna sama wybudować instalacje rakietowe USA i

sama płacić za ich utrzymanie, bo bez nich nie będziemy suwerennym państwem. Nie zastanawiano się jak obecność takiej jednostki wpłynie na stosunki między sąsiadami Polski, oraz co będzie z miejscem w którym taka instalacja miałaby się znajdować.

Kiedy w końcu okazało się, że planowaną lokalizacją może być Redzikowo pod Słupskiem, a lokalne władze postanowiły czegoś więcej dowiedzieć się o tarczy od strony amerykańskiej, reakcja MON była cokolwiek nerwowa. Dobrze, że nie skończyło się to nasłaniem służb specjalnych o szóstej nad ranem, szukaniem układu czy badaniem gdzie w czasie wojny służyli dziadkowie "wścibskich" samorządowców.

Po zmianie rządu było jeszcze śmieszniej, gdy wysoki urzędnik MSZ w mediach z wielkim przejęciem opowiadał o szczegółach negocjacji polsko-amerykańskich, z naciskiem na fakt, że obecna ekipa nie dba polskie interesy i tak naprawdę w ogóle nie chce tarczy u siebie (agenci Rosji zapewne!). Za ten iście rejtanowski gest ów człowiek został wysokim urzędnikiem w Kancelarii Prezydenta. I wszystkim było miło.

A co do wesołości, to okazało się, że nasz prezydent jednak lubi premiera, gdyż potrafi się śmiać. Z premiera? Nie! Z tego, że premier podczas wizyty sekretarz stanu USA podczas podpisywania umowy wstępnej, zaczął rozmowę w języku angielskim. Granice śmieszności zaś osiągnięto po zmianie administracji amerykańskiej, kiedy okazało się co to też mamy dostać w zamian. Rakiety Patriot, ale ćwiczebne. Nie - nie ćwiczebne, ale w pełni uzbrojone, tylko nie obsługiwane przez Polaków. A może... Szkoda słów.

Dziś 17 września. Symboliczna data, mogąca robić za dzień opuszczenia Polski przez sojuszników. Nie, nie skupiajmy się tylko na stalinowskiej Rosji i tego co było potem. Nie było by wkroczenia Armii Czerwonej na wschodnie tereny Rzeczpospolitej, gdyby zachodni sojusznicy Polski aktywniej włączyli się do pomocy Polsce, zamiast oddychać z ulgą, że Hitler nie uderzył na nich.

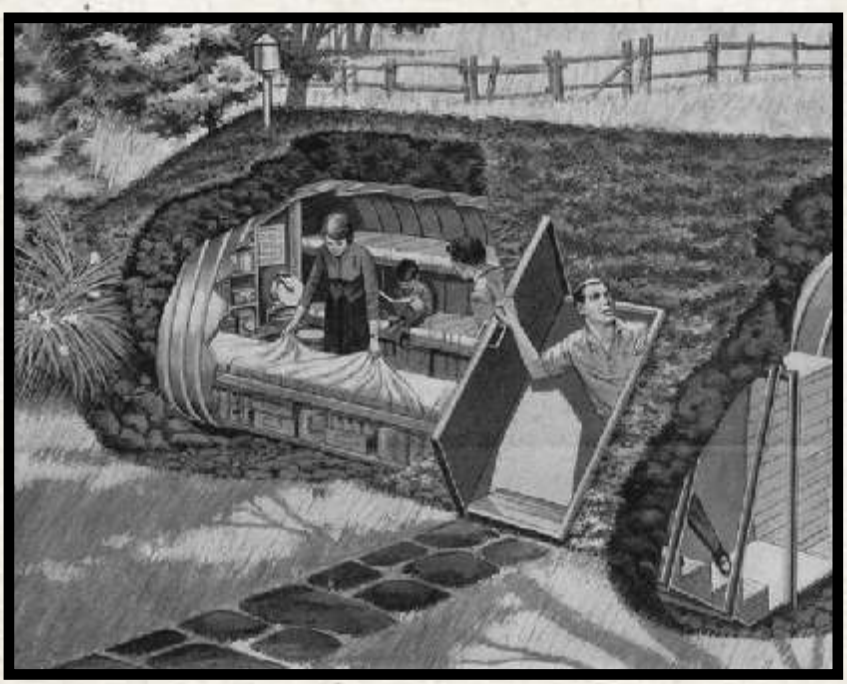
I tak dalej, i tak dalej. Nie będzie tarczy, będzie? A co w ogóle jest... Ale to temat na inną okazję.

- nie wiem

Źródła: Sfora, Gazeta.p

Czekając na koniec świata...

Zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądają schrony przeciwatomowe w różnych miejscach świata? Bo takie bunkry budowano nie tylko dla rządów i wojska, ale także dla zwykłych mieszkańców i wspólnot zainteresowanych przetrwaniem w okresie zimnej wojny. W galerii zatytułowanej Waiting for the End of the World możecie zobaczyć zdjęcia wejść oraz z wnętrza bunkrów budowanych z myślą o zwykłych mieszkańcach. Zdjęcia przedstawiają schrony z Zurychu (Szwajcaria) oraz w Utah, Montanie, Teksasie (USA).



- Sajdon

Left 4 Dead 2

Druga część "Left 4 Dead", której premiera przewidziana jest na czwarty kwartał tego roku, będzie wielką gratką i to nie tylko dla miłośników rozpadających się ciał żywych trupów, ale przede wszystkim dla fanów zespołu Depeche Mode. Zespół jest dobrze znany z nietypowych akcji promocyjnych i dawno udowodnił, że nie tylko tworzy genialną muzykę.

W grze kierujemy czteroosobowym zespołem walczącym z zombie, w których zamieniona została ludzkość. Strzelamy do wszystkiego co się rusza, pamiętając jednak, że wiele zależy tutaj od reszty naszego zespołu. Z Depeche Mode spotkamy się w grze w wielu miejscach. Na początku już można zauważyć, że jedna z głównych bohaterek nosi koszulkę zespołu. Według twórców gry także na ścieżce dźwiękowej znajdą się utwory DM. I na koniec największa niespodzianka - wśród postaci pojawiających się w rozgrywce znaleźć będzie można trzech panów z Depeche Mode. Czy oni także zostaną zamienieni w zombie?

Jedno co wiem na pewno, to to, że DM jest jedną z najbardziej mrocznych i jedną z bardziej postapo kapel na świecie. Nie wierzycie? Popatrzcie i posłuchajcie sami.

Newsa w całości napisał sierżant sztabowy nasa3000. Normalnie dostałby za to podziękowania, ale że już jest głębiej zakorzeniony w tzw. strukturach, to dostaje oficjalne poklepanie po ramieniu i salut od jednego z marszałków (opcjonalnie z salutem od jednego z generałów).

- nie wiem

Imponująca replika Karabinu Laserowego Ae49

Ta imponująca replika **Karabinu Laserowego AE49** (dobrze znanego z Fallouta 3) to dzieło Harrisona Krixa, grafika z Atlanty. Została wykonana na prośbę znajomego, który potrzebował broni do swojego kostiumu podróżnika z krypty. Co ciekawe, była robiona nocami w wolnym czasie, a cały proces trwał cztery dni, co robi niemałe wrażenie. Jeśli chcecie wiedzieć jak krok po kroku był wykonywany ten karabin, to powinniście odwiedzić blog jego twórcy. Przeczytacie tam jak przebiegały prace oraz zobaczycie bardzo ciekawe zdjęcia. Zaskakujące co można zrobić z kawałka płyty MDF.

- Holden

Zauważone na Beth Blogu.

ONZ, USA i globalne rozbrojenie państw atomowych

W czwartek (24.09) odbyło się nadzwyczajne zgromadzenie Rady Bezpieczeństwa ONZ, któremu przewodniczył prezydent USA, Barrack Obama. Głównym celem spotkania ministrów spraw zagranicznych i innych reprezentantów z ponad 100 krajów, które podpisały lub ratyfikowały "Traktat o całkowitym zakazie prób z bronią jądrową" (CTBT), było wezwanie wszystkich tzw. "państw nuklearnych" (kraje posiadające lub zdolne do produkcji broni jądrowej) o całkowite rozbrojenie swych arsenałów jądrowych i nierozprzestrzenianie broni. Ciekawe jest, że USA do tej pory nie ratyfikowała owego postanowienia, wraz z 9 innymi państwami (Chiny, Egipt, Indie, Indonezja, Iran, Izrael, Pakistan i Korea Północna, która wycofała się z niego w 2003 r.).

Obama ponadto stwierdził, że będzie "agresywnie" zabiegał o ratyfikację traktatu w swoim kraju.

Źródła: ONZ wzywa do rozbrojenia nuklearnego, USA na konferencji ws. atomu - pierwszy raz od 10 lat.
Newsa napisał Veron.

-nie wiem

WPADKA IRANU

Obszerne i wyczerpujące zaprzeczenia, jakoby rząd Iranu chciał wykorzystywać energię atomu w niecnych celach, powoli zdają się tracić merytoryczne podłoże. Chociaż można spojrzeć na to z drugiej strony – być może to przesiąknięte żądzą bogactwa, a nieco z bogactwa wysuszone kraje tzw. Zachodu chcą wyrównać zachwianą harmonię, napełniając sobie kieszenie ropą. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie, dlatego po prostu przedstawię kilka faktów (zaznaczmy, że fakty te są wysmażone przez światek europejsko-amerykański, dlatego wcale nie należy się dziwić, jeśli okazałoby się, że ich autentyczność może zostać podważona).
CIA odkryła tajny irański ośrodek nuklearny, który w ocenie agencji prawdopodobnie służy lub ma służyć celom militarnym. Dlaczego militarnym, a nie pokojowym? Wskazuje na to lokalizacja kompleksu oraz jego wielkość – tak twierdzi przynajmniej prezydent Obama. Stany Zjednoczone, Francja i Wielka Brytania są zbulwersowane faktem kłamstwa ze strony władz w Teheranie i ostrzegają Iran przed sankcjami. Ultimatum wydaje się być przystanie Teheranu na rozmowy z MAEA podczas szczytu w Genewie pierwszego października.

Ośrodek znajduje się w środku góry, niedaleko miejscowości Kom, około 160 kilometrów od Teheranu. Wywiad amerykański podzielił się informacjami o kompleksie z Rosjanami I Chińczykami.

- nie wiem

Źródło: Gazeta.pl

FALLEN EARTH RUSZYŁO

Od 22 września Fallen Earth można już kupować w usługach dystrybucji elektronicznej. Jak czytamy na oficjalnej stronie gry:

FALLEN EARTH, sp. z o.o. ogłasza dziś komercyjny start wieloosobowej gry sieciowej o takiej samej nazwie. Ustalono, że gra trafi do sklepów na całym świecie 30. września. Dodatkowo, fani mogą ściągać grę poprzez usługi Direct2Drive, Steam i sklep Fallen Earth.

"Przemyślana strategia i staranność naszego zespołu realizuje się w postaci fizycznego produktu i to jest ekscytujące." powiedziała Jessica Orr, menadżer gry. "Cieszymy się, że możemy dodać kolejną drogę nabycia gry dla naszych fanów w połączeniu z naszą obecną sprzedażą elektroniczną."

Fallen Earth łączy celność pierwszoosobowej strzelaniny z głębią i rozwojem postaci typową dla gry RPG. Gra posiada bezklasowy system rozwoju, system rzemiosła w czasie rzeczywistym, który pozwala graczom na stworzenie 95 procent przedmiotów w grze, sześć unikalnych frakcji, 70 miast i ponad 1000 kilometrów kwadratowych ciągłego terenu do odkrywania. W roku 2156, po tym jak śmiercionośny wirus Shiva i nukleary holokaust zniszczyły Ziemię, ocaleni mają wybór albo odbudują cywilizację i wzniosą się ponad zniszczenie albo chwycą się chaosu i zmiotą to, co pozostało ze starego świata.

Fani mogą otrzymać natychmiastowy dostęp do gry już dzisiaj, ściągając jej elektroniczną wersję poprzez usługi Direct2Drive, Steam i sklep Fallen Earth. Wszystkie oferty zawierają darmową 30-dniową subskrypcję. Sprawdź poszczególne strony w poszukiwaniu ofert i warunków.

Wieści na temat Fallen Earth dostępne są na Twitterze (@FallenEarth), Facebooku i na www.fallenearth.com.

Kilka tygodni przed premierą na Direct2Drive Fallen Earth utrzymywał się w dziesiątce najczęściej kupowanych tytułów. Jeśli chodzi o ceny, to na Direct2Drive FE kosztuje 35,95 funtów, w Steamie 34,24 euro, a na stronie oficjalnej 49,99 dolarów. Wersja pudełkowa w sklepie Amazon.com wyceniona jest na 47 dolarów. Wszystko wskazuje na to, że będzie to prawdziwy postapokaliptyczny hit jesieni, zagrozić mu może tylko Borderlands.

- *Uqahs*

Źródło: Strona oficjalna Fallen Earth

Borderlands

na Pc opóźnione

Robiąca wokół siebie coraz więcej szumu gra, będąca połączeniem strzelaniny z perspektywy pierwszej osoby i gry RPG, już w październiku pojawi się na półkach sklepowych. Datę premiery w USA ustalono początkowo na 20. października, lecz autorzy gry poinformowali, że wersja na PC ukaże się sześć dni później. Twórcy dali sobie czas na optymalizację gry.

"Optymalizujemy wersję na PC, co zajmie kilka dni dłużej niż sądziliśmy. Borderlands na PC wyjdzie 26. października."

Posiadacze konsol w Ameryce nie muszą się martwić, data premiery gry na ich platformy nie uległa zmianie i nadal jest to 20. października. Reszta konsolowego świata będzie mogła cieszyć się Borderlands 23. października, a PeCetowcy dostaną ją w swoje wygięte od klawiatur łapska dopiero pod koniec miesiąca, dokładnie 30. października.

- *Uqahs*

Źródło: IGN

BASTION POWRACA

"Najdłuższa i według powszechnych ocen najlepsza powieść w dorobku autora. Przerażająca wizja opustoszałego świata, obraz apokalipsy. Supernowoczesna broń biologiczna przynosi całkowitą zagładę. Bez wybuchów, bez terrorystycznych ataków, bez zapowiedzi - ludzkość umiera. Zaczyna się niewinnie, od zwykłego przeziębienia. Ktoś kichnął, ktoś umarł i nagle Ziemia stała się masowym grobem. Nieliczni, którzy przetrwali, zagubieni w nowym postapokaliptycznym świecie, zaczynają śnić. Wizje wskazują im drogę, zwiastują pojawienie się Wysłanników Dobra i Zła. Każdy musi dokonać wyboru, a kiedy to nastąpi, podążyć obraną ścieżką. Podzielona ludzkość formuje dwa obozy i wyrusza, by zbudować lub zniszczyć nową rzeczywistość. Epidemia obudziła w ludziach wszystko co najgorsze, do głosu doszły najniższe, najbardziej prymitywne instynkty. Wciąż jeszcze są tacy, którzy wierzą w miłość, dobroć i braterstwo". (ze strony ksiegarniawarszawa.pl)

Stara powieść mistrza horroru, osobiście jak dla mnie mistrza thrilleru psychologicznego powraca w nowej odsłonie za pośrednictwem wydawnictwa Albatros. Już do nabycia w większości księgarń i sklepów w całej Polsce.

- Squonk

Tekst newsa podrzucił Aq.

Krótkometrażowy Bunkier już ukończony

Krótkometrażowy film reżyse-rowany przez Paula Douceta opatrzony wdzięczną nazwą Bunkier niedawno ujrzał światło dzienne. Jest dostępny w sieci i obejrzeć można go w zasobach serwisu Daily Motion. Trwa około dziesięciu minut i warto go obejrzeć, dlatego zostanie umieszczony w tej nowinie (aby zobaczyć go w wysokiej jakości, należy zmienić ikonkę „SD" na „HQ").

- nie wiem

Źródło: Quiet Earth.

Shane Acker MYŚLI JUŻ O SEQUELU „9"

Nie ochłonęliśmy jeszcze po premierze "9", a tu już pojawiły się pierwsze informację na temat przyszłego sequela. Shane Acker - twórca krótkometrażowego filmu "9" (nominowanego do Oscara w kategorii Najlepszy Krótkometrażowy Film Animowany) na podstawie, którego powstał właśnie pełnometrażowy film "9", produkcji Tima Burtona - przyznał, iż nie ukrywa chęci stworzenia sequela. Każdy kto był w kinie i obejrzał "9" do końca wie, co sugeruje końcowa scena, w której pada deszcz (więcej nie mogę zdradzić aby nie było spoilerów). Jeśli "9" zdobędzie wystarczająco duże grono fanów, zarobi na tyle, aby się opłacało robić drugą część filmu, to możemy być pewni, że już w niedługim czasie pojawią się konkretne informacje dotyczące powstania sequela.

PS: Witam wszystkich czytelników Trzynastego Schronu, jako nowy współpracownik Schronu oraz newsman. :)

- BeF

Bethesda walczy

o wszystkie kawałki falloutowego tortu

Wczoraj pisałem o podjęciu przez Bethesda Softworks kroków prawnych, w stosunku do firmy Interplay. W swojej naiwności wierzyłem, że chodzi o wydarcie praw do dochodowej marki Fallout Online. Błąd! Jak się bowiem okazuje potentaci z Rockville złożyli drugi pozew, który ma za zadanie ukrócić wydawanie wszystkich starszych części Fallouta i przy okazji zbić przy tym niezły kapitał. W końcu od przybytku głowa nie boli, nie?

Nie jest tajemnicą, że wydany kilka miesięcy temu w Ameryce Północnej, zestaw roboczo zwany „Fallout Trilogy" (pakiet zawierający Fallout, Fallout 2 i Fallout: Tactics), znikał ze sklepów zaskakująco szybko i skutecznie podreperował, wciąż nadwątlone, finanse studia Interplay. Jak widać sukces kapitałowy Trylogii jest wielce nie na rękę Hinesowi i spółce, dlatego zdecydowano się drogą sądową raz na zawsze usunąć przysłowiową „sól w oku". Ponoć chłopcy ze stanu Maryland czują się głęboko urażeni za nieskonsulto-wanie z nimi całej akcji ponownego wypuszczenia kultowych części, która to jest jawnym pogwałceniem umowy pomiędzy obiema stronami. W szczególności chodzi tutaj o brak akceptacji w stosunku do wyglądu pudełka i materiałów promo-cyjnych. Rzekomo nazwa „Fallout Trilogy" miała omamić potencja-lnego klienta, że pakiet ów zawiera trzecią część serii, do której wyłączne prawa ma właśnie Bethesda Softworks.

Czego więc żąda „pokrzywdzony"? Przede wszystkim rekompensaty pieniężnej za straty moralne, poniesione w wyniku szkodliwego i podłego działania konkurencji. Poza tym chce kategorycznego zaprzestania sprzedaży gier okraszonych marką Fallout przez Interplay – teraz oraz w przyszłości.

Pytanie tylko po co to wszystko? Dla pieniędzy? Jestem w stanie zrozumieć walkę o Fallout Online, bo w przyszłości, gra ta może przynieść niebagatelne dochody i kto wie, może być drugim World of Warcraft. No, ale zabierać się za klasyki (które nie sprzedadzą się raczej tak dobrze jak produkcja premierowa)? Kolokwialnie mówiąc – po co kopać w jaja leżącego?

- Zagłoba

Źródło - Fallout Wiki.

Atom?

Czesi pomogą!

A przynajmniej chęć pomocy już zadeklarowali. Wiceprezes zarządu czeskiego koncernu energe-tycznego CEZ, Tomasz Pleskacz oznajmił, że chciałby wziąć udział w rozmowach na temat budowania elektrowni atomowych w Polsce. Czesi, wraz z Węgrami aktywnie przykładają się do konstruowania bloku energetycznego w naszym regionie. Podstawową zasadą bezpieczeństwa energetycznego w ich mniemaniu ma być dywersy-fikacja, czyli zróżnicowanie źródeł pozyskiwania energii. Czterdzieści procent Czeskiego prądu produ-kowane jest w elektrowniach atomowych, a tylko niewielka jego ilość pozyskiwana dzięki przetwa-rzaniu gazu ziemnego, co w dużym stopniu uniezależnia naszych południowych sąsiadów od polityki zakręcania kurka. Prezes zarządu grupy MOL, czyli węgierskich sprzymierzeńców Czechów, pan Zsolta Hernadi twierdzi, że regionalne sojusze energetyczne wzmacniają pozycję poszcze-gólnych krajów podczas negocjacji z dostawcami surowców energe-tycznych.

Polacy ripostują, że nasz kraj jest niezależny energetycznie („Ustępujemy tylko Wielkiej Brytanii" – Tomasz Zadroga, prezes zarządu PGE Polska Grupa Energetyczna SA) i znajduje się w komfortowej sytuacji, jeśli chodzi o pozyskiwanie paliw płynnych i ropy naftowej (Jacek Krawiec, prezes zarządu PKN Orlen). Są jednak świadomi tego, że bezpieczeństwo energetyczne oparte na spalaniu w elektrowniach węgla będzie słono kosztować Polaków z uwagi na nakładane przez Unię Europejska ograniczenia emisji CO_2.

- nie wiem

Źródło: Gazeta.pl

Chcesz pokoju, szykuj się do wojny

Qui desiderat pacem, praeparet bellum – te stare łacińskie przysłowie jak ulał pasuje do obecnych zawirowań, związanych z prawami do marki Fallout Online. Bethesda Softworks wciąż nie może się pogodzić z brakiem licencji na stworzenie MMO, w tym jakże oryginalnym oraz przynoszącym niebagatelne dochody post-nuklearnym świecie i robi co może, ażeby anulować pracę nad tworzonym przez Interplay Projektem V13, realizując tym samym swoją wizję uniwersum Fallout. Nawet jeżeli są to zagrywki niecne i niezbyt wyszukane, wręcz nieprzystające firmie, która zdobyła już renomę w branży oraz niemały szacunek graczy.

Skoro więc Bethesda nie potrafi kulturalnie dojść do konsensusu (bo drobne nieścisłości i nieporozumienia związane z umowami są wszędzie możliwe, nie można więc od razu doszukiwać się złej woli), a zastraszanie przez media firmy Interplay poważnymi konsekwencjami prawnymi nie przynosi żadnego skutku (bo panowie ze słonecznej Kalifornii uważają, że mają czyste ręce), to trzeba sięgnąć do poważniejszych działań. Mianowicie szykuje nam się batalia o markę Fallout Online.

Nie… Todd Howard w pancerzu z klapy śmietnikowej, nie będzie strzelał z karabinu na pluszowe misie, do zaskoczonego Jasona Andersona z dzidą w dłoni i przyodzianego tylko w przepaskę biodrową (choć nie ulega wątpliwości, że ta wizja jest niezwykle frapująca). Mowa tu o innej walce – na argumenty, kruczki prawne i publiczne wyciąganie brudów. Tak, Bethesda w końcu straciła cierpliwość i spełniła swoje wcześniejsze obietnice, pozywając Interplay do sądu za naruszenie własności intelektualnej do marki Fallout.

Z jednej strony to dobrze. W końcu zakończy się wzajemne obrzucanie błotkiem o to, kto ma formalne prawa do MMO w świecie Fallouta. Z drugiej strony nie ulega wątpliwości, że Bethesda ma o wiele łatwiejszych szlak do przebrnięcia dzięki drużynie doświadczonych i utalentowanych prawników, którzy niejedną potyczkę już wygrali. Interplay oczywiście bez walki się nie podda, ale nadal osłabiony i daleki od formy znanej z lat swojej świetności, może mieć problemy z machiną jurystyczną z Rockville. Walczyć jest o co, w końcu rozgrywki online to przyszłość branży gier komputerowych, a mądrze wykonana produkcja wraz z nietuzinkową postapokaliptyczną scenerią może przynieść wielomilionowe zyski. Czy Bethesda okaże się kolosem na glinianych nogach, czy wbije ostateczny gwóźdź do trumny Interplay? Przekonamy się za kilkanaście miesięcy.

Na koniec dla wszystkich zniesmaczonych działaniami Bethesdy proponuję dawkę naprawdę porządnej i klimatycznej sztuki. Natiq Aghayev zaprezentował kolejny concept art przygotowany dla firmy Interplay na potrzeby Project V13.

obrazek

Ja osobiście chylę czoła przed talentem Azera.

- *Zagłoba*

Źródło: Fallout Wiki.

BRAK CZŁOWIEKA ZAGROŻENIEM *dla człowieka...*

Wyobraźcie sobie świat, gdzie po ulicach chodzą sylikonowe manekiny zamiast ludzi, sterowane za pomocą ludzkiego umysłu. Wyobraźcie sobie świat, gdzie wszyscy zapomnieli że ważniejsza od ciała jest dusza....

Nie, to nie Terminator - "Bunt maszyn". O przyszłości naszego gatunku dobitniej opowiada film Jomathan'a Mostow'a pt: "SUROGACI". Podobnie jak w filmie "9", (którego premiera odbyła się w zeszłym tygodniu) do tragedii przyczynia się naukowiec. Tym razem jednak genialny umysł postanawia pomóc naszemu gatunkowi poprzez usunięcie go z życia publicznego. W tym celu tworzy aparaturę, w której człowiek za pomocą swojego mózgu może kontrolować maszynę. I tak to ulice miast zaczynają wypełniać się sylikonowymi lalkami. Maszyny przypominają do złudzenia ludzi. Pracują , robią zakupy, uprawiają seks, a od czasu do czasu podłączają się do źródła zasilania by podładować bateryjki. Człowiek tym czasem leży sobie wygodnie całymi dniami nic nie robiąc. Dzięki pięknym humanoidom grube babsko może być przystojnym młodzieńcem, a brzydki chłopak piękną blond włosom sex bombą. Każdy może żyć jak tylko chce. Żyć? A co to za życie. I tu pojawia się agent Greer (w tej roli Bruce Willis). Po spotkaniu w podmiejskim getcie z ruchem oporu postanawia wziąć sprawę w swoje ręce...

- nie wiem

Film w kinach od 25 września.

Newsa ponownie napisał nasa3000.

SUROGACI *- okiem nobilisa*

Tajemnicą poliszynela jest, że kuluarami w możnych willach hollywoodzkich potentatów filmowych rządzi jedna i na dodatek wyjątkowo zmienna dziewka – moda. Nie trzeba mieć umysłu Einsteina lub zmysłów tropicielskich Holmesa, aby dojść do tego logicznego wniosku. Wystarczy pobieżnie przeanalizować historię premier filmowych, pochodzących prosto z planów „Fabryki Snów". Swego czasu mieliśmy powrót do starożytno-średniowiecznych klimatów, który zapoczątkował sukces kasowy „Gladiatora" Ridley'a Scotta. Potem przyszedł czas na reanimacje i odkurzenie dawnych bohaterów - Johna McClane'a, Rambo, Dr Henry'ego Jonesa czy Terminatora. Natomiast obecnie panuje mocny trend na ekranizacje czegokolwiek związanego z komiksem, co nie jest wcale szokującą informacją, patrząc na pieniądze jakie przyniósł niejaki „Człowiek-pająk" czy „Człowiek ze stali". Co interesujące, tym razem bogacze hollywoodzcy ochoczo dają pieniądze również tym reżyserom, którzy czerpią inspiracje z tytułów może mniej popularnych, ale równie klasycznych i skłaniających do głębszych refleksji.

Może i by było wszystko wspaniale, w końcu miło jest obejrzeć na ekranie jakieś frapujące uniwersum z historią skłaniającą do myślenia, gdyby nie dawno tej mamony byle komu. Niestety nie wszyscy mogą być takimi wizjonerami jak Zack Snyder, a sama podstawa, jaką jest komiks, to często za mało. Przekonał się o tym boleśnie nawet sam Frank Miller (autor historii obrazkowych takich jak „Sin City" czy „300"), gdy w swoim debiucie reżyserskim koncertowo spartolił „The Spirit".

Kolejną ekranizacja komiksu, która zadebiutowała w piątek na ekranach polskich kin są „Surogaci". „The Surrogates" to futurystyczna, składająca się z pięciu tomów, rysunkowa opowieść autorstwa Roberta Venditti. Uniwersum jest stosunkowo świeże, gdyż pierwszy zeszyt pochodzi z 2005 roku, lecz częste porównania do kultowego „Łowcy androidów" i sukces jaki osiągnęła ta intrygująca wizja przyszłości, skutecznie zanęcił producentów filmowych do wykupienia praw, pozwalających na przeniesienie „Surogatów" na duży ekran. Na stołku reżyserskim osadzono niejakiego Jonathana Mostowa, który pozwolił się poznać szerszej publiczności za sprawą efekciarskiej i mocno kontrowersyjnej kontynuacji legendarnej serii - „Terminator 3: Bunt Maszyn". Mocno dyskusyjna decyzja jeżeli mnie pytacie, ale zachowam ostatki obiektywizmu i nie będę pisał co myślę o jego ostatnim „dziele".

Tym bardziej, że pierwszą podstawą do obaw był oficjalny zwiastun, który owszem – prezentował się nieźle, ale przedstawiał film jako typową futurystyczną historyjkę z mnóstwem efektów specjalnych, pościgów i strzelanin; gdzie Bruce Willis ponownie zabawi się w Pana Prawo i Porządek, skopie kilka tyłków i rzuci jakimś kolejnym,

pełnym patosu, tekstem. Polski plakat też nie pozostawiał złudzeń, tekst „Tylko on może nas ocalić!", powodował u mnie niesmak. No i nie oszukujmy się, chociaż Willis ma u mnie nieograniczony kredyt zaufania, to czas leci, a aktor nie młodnieje. To już nie jest ten sam

cyniczny skurwiel z papierosem w ustach, za którego go wręcz ubóstwiam i który potrafi podnieść swoją charyzmą nawet najgorszy koncept fabularny. Wizja 54-letniego, podstarzałego agenta FBI, który prawi morały oraz mówi o doli i niedoli człowieka, potrafiła przyprawić mnie o gęsią skórkę. Czy obawy były słuszne? Niestety.

Rok 2054 to czas kiedy człowiek jest absolutnie wolny i może spełniać swoje najskrytsze marzenia bez żadnych obaw i ograniczeń. Powodem tego jest rewolucyjny wynalazek Dr Lionela Cantera (James Cromwell) – Surogacja. Surogaci to idealne maszyny-sobowtóry, sterowane myślami człowieka, które są zdolne praktycznie do wszystkiego i nie posiadają fizycznych ubytków ludzkiego ciała. Początkowo stworzone dla ludzi ciężko chorych i niepełnosprawnych (możliwość pełnego powrotu do społeczeństwa) oraz dla wojska (wirtualne, bezkrwawe konflikty), z czasem trafiły do cywilnych użytkowników. Możliwości jakie daje Surogacja (brak chorób, brak urazów, idealne wersje nas samych) stopniowo uzależniła i sparaliżowała społeczeństwo, do tego stopnia, że nastąpiła całkowita izolacja, a jedyny kontakt odbywa się właśnie za pomocą maszyn.

Spada przestępczość, morderstwa istnieją już tylko w legendach, a gwałtowni osobnicy są z łatwością „neutralizowani". Dla nielicznych ludzi, którzy sprzeciwili się idei Surogacji (zwanych pogardliwie „workami z mięsem"), powstają specjalne getta, gdzie wstępu nie mają maszyny. Dowodzi nimi tajemniczy Prorok (Ving Rhames), który z iście fanatyczną maksymą głosi, że ludzie żyją w kłamstwie i zatracili swoje ideały.

pecjalne getta, gdzie wstępu nie mają maszyny. Dowodzi nimi tajemniczy Prorok (Ving Rhames), który z iście fanatyczną maksymą głosi, że ludzie żyją w kłamstwie i zatracili swoje ideały.

Pozorny pokój i rajską rzeczywistość zakłóca przerażające morderstwo. Ktoś zaczyna polować na Surogatów i ich ludzkie odpowiedniki, a jego pierwszą ofiarą jest Jarid Canter, jedyny syn ojca Surogacji. Do akcji wkracza agent FBI Greer (Bruce Willis) i jego partnerka agentka Peters (Radha Mitchell). Utopia zaczyna powoli się rozpadać i stopniowo toczy ją zgnilizna.

Przy tworzeniu komiksu Venditti kierował się doniesieniami mediów, traktujących o osobach głęboko uzależnionych od Internetu i swoich wirtualnych tożsamości. Postanowił przedstawić interesujący koncept futurystycznego świata; zadając

przy tym pytanie, co by było gdybyśmy nigdy nie wychodzili z domu, a zastępowałby nas roboty, stanowiące obraz naszych odwiecznych marzeń i pragnień? Czy takie wirtualne zbieranie doświadczeń, nie obdarłoby nas z naszej własnej osobowości? Gdzie jest granica człowieczeństwa i czy, aby na pewno powoli nie jest przekraczana?

Jeżeli jednak liczyłeś na ambitne dzieło i krystaliczne odzwierciedlenie komiksu, to pomyliłeś adresy. Niestety film to kolejna, banalna i widowiskowa historyjka rodem z Hollywood. Jest zwyczajnie, schematycznie i tendencyjnie, a zamiast porządnego kina z przejmującą intrygą i drugim dnem, dostajemy typowe efektowne mordobicie, z nieudolnym knowaniem. Mostow ponownie zaprzepaścił okazję i dobrą podstawę zamienił w mdłą papkę, gdzie od samego początku widza traktuje się jak idiotę, pokazując mu kto tu jest zły i nieludzki, a kto jest nieskazitelnie dobry i heroiczny.

Scenariusz „Surogatów" ponownie serwuje nam opowieść o twardym facecie po przejściach, który może i jest znakomity w łapaniu wykolejeńców, ale w życiu rodzinnym kompletnie sobie nie radzi. Niby Willis nie wypadł źle, ale umówmy się, że aktor przyzwyczaił nas do roli twardych skurczybyków, którzy zabijają tabuny przeciwników z ironicznym uśmiechem na ustach i rzucających cynicznymi tekstami jak z rękawa. W końcu nie pokochaliśmy jego za granie uczuciowców, którzy lamentują pod drzwiami zdradzającej go żony, nie? Dialogi też pozostawiają niestety sporo do życzenia. Są po prostu drętwe i bezbarwne. Gdzie się zapodział smakowity klimat Venditti'ego? Człowiek podczas seansu zadaje sobie bez przerwy pytanie, jak do ciężkiej cholery można to było spieprzyć?

Jedynym światełkiem w tunelu jest właśnie Bruce Willis, dla którego rola głównego bohatera była po prostu stworzona. Greer to zmęczony życiem charakternik, który w sytuacjach krytycznych pokazuje pazur i nie daje łatwo za wygraną. Przeciwnicy aktora zapewne znów zaczną kręcić nosem, że przez cały film „jechał na jednej minie twardziela i tylko w nim był, ale niekoniecznie grał". Jednakowoż ja uważam, że znowu zrobił swoje i wyszło mu to całkiem nieźle – szczególnie na tle reszty. Całkiem znośnie wypadł też James Cromwell, pomimo tego, że rolę w „Surogatach" dostał epizodyczną. Ogólnie ciężko mi kogoś jeszcze wyróżnić, bo pozostała obsada, niczym szczególnym się nie odznaczyła. Jak to w filmach akcji, pod względem gry aktorskiej jest przeciętnie.

Oczywiście jeżeli popatrzymy przez pryzmat kina akcji, film prezentuje się solidnie. Zapierające dech w piersiach pościgi, trzymająca w napięciu fabuła i emocjonujące strzelaniny – to coś co powinno zadowolić każdego konesera tegoż gatunku. Dzięki niebiosom, mimo tego, że Mostow po raz kolejny przeszedł obok tematu, to udało mu się przemycić odrobinę klimatu zawartego w komiksie. Surogaci to idealne odbicia nas samych – chodząca doskonałość. Jednakowoż to co wygląda na prawdziwe i rzeczywiste, jest tak naprawdę całkowicie pokryte fałszem i zakłamaniem. Ludzie bez maszyn to tak naprawdę żałosny i twardy obraz rzeczywistość – niezadbane, nieradzące sobie nawet z najprostszymi problemami i bojące się wyjść na zewnątrz istoty. Piękna kobieta z niesamowitą osobowością, którą spotykamy w klubie, może okazać się tak naprawdę podstarzałą matką z depresją lub… grubym i obleśnym facetem. Analogia do współczesnego społeczeństwa internetowego jest aż nazbyt widoczna. Wrażenie robi też scena przedstawiająca futurystyczny konflikt oraz ta z niecodziennymi używkami.

Film od strony technicznej prezentuje się całkiem porządnie. Efekt specjalne i oprawa dźwiękowa, choć nie zasługują na peany, potrafią ucieszyć oko, ucho i nasze podniebienia.

„Surogaci" to frapujący świat i niezły koncept fabularny, ale jak to w filmach akcji, wyszła z tego raczej ładna historyjka z przesłodzonym zakończeniem, niż coś zmuszającego do myślenia. Jak się nie nastawiacie na coś głębszego, tylko na porządną akcję, strzelaniny i liczne zwroty akcji (jeden był nawet zaskakujący!), a po seansie macie perspektywę kilku „głębszych", w lokalnym pubie z przyjaciółmi - to narzekać i żałować pieniędzy nie powinniście. Bo film jest tak jak dania w fast-foodzie. Może i są niezdrowe oraz tylko chwilowo zaspokajają apetyt, ale czasem trudno sobie odmówić „wrzucenia na ruszt" serwowanych tam potraw. Zawsze to jakaś niezła i miła dla podniebienia odskocznia od wyszukanych frykasów, a jeden hamburger chyba nam jeszcze nigdy nie zaszkodził?

Ocena 4.5/10

PS. Fani solidnego kina akcji z Brucem Willisem mogą dorzucić półtora punktu do tej oceny.

- Zagłoba

Mięsko a sprawa postapo

Dzięki sojuszniczemu "wsparciu" bratniej armii szwedzkiej, polski rynek spożywczy został zasypany prawie trzydziestoletnim mięskiem w puszkach. Wszystkiemu są oczywiście winni komuniści, którzy straszyli świat zachodni wojną, tak że ten musiał gromadzić odpowiednie zapasy na wypadek jej wybuchu. Wreszcie gdy Zimna Wojna się skończyła, to powstał problem co zrobić z taką ilością zachomikowanej wyżerki. I tak firma firmie, z ręki do ręki, wiecie pewnie co mam na myśli - i szwedzkie mięsko ze wojskowych magazynów trafiło do naszych żołądków.

Być może i do dziś jedlibyśmy "specjały" przygotowane z tego zabytku, nieświadomie biorąc udział w rozliczaniu pozostałości po czasach Zimnej Wojny, bo polskie urzędy od lewa do prawa nie widziały problemu (a tylko małe nieprawidłowości), gdyby nie dziennikarze TVN, którzy sprawę nagłośnili. Zawsze wiedziałem, że TVN nie jest postapo, i nie ma wyczucia dla faktu, że dla każdego fana klimatów zjedzenie kotletu z trzydziestoletniego mięska, które stało na straży do walki z atomową bolszewią, byłoby wielkim zaszczytem!

No dobra, skoro z puszkowym mięskiem nie wyszło, to być może uda się z "ludziną", która jest 150% postapo. Ale spokojnie - nie jak chamy i prostaki z amerykańskich filmów, gdzie ludzi je się na surowo! Do sprawy trzeba podejść zgodnie z wielowiekową, staropolską tradycją kulinarną. Pomoże nam w tym książka "Kuchnia kanibala czyli 22 potrawy z człowieka".

Teraz już możemy w spokoju czekać na nadejście postapo, gdy mamy już zabezpieczoną wiedzę co jeść gdy do niego dojdzie.

Operacyjnie zdobyto na Outpoście

- Squonk

Schronowy Twitter

W dawnych czasach, podczas twórczych dyskusji z Hammerem, ktoś z nas rzucił pomysł zrobienia Trzynastego Schronu w wersji na telefon komórkowy. Dawno to było (czasy wielkiej smuty ptasiej, choć nie pamiętam jaki okres) i w sumie dziś nie bardzo prawda, bo technika poszła trochę naprzód a i Trzynasty Schron ma trochę inne priorytety. Znaczy chyba poszła, bo ja nadal korzystam z cokolwiek starawego (ale nadal dającego radę) owocu fińskiej myśli technicznej ;-)

Ale jakoś tak podczas słuchania cyklicznej audycji na Tok FM, dotyczącej nowinek komputerowo-internetowych, co rusz padało tam słowo "twitter" mocno zacieszane przez zaproszonego tam eksperta, i sceptycznie zbywane przez redaktora prowadzącego. Potem była jeszcze niedawna "afera medialna" z ministrem, który sukcesy siatkarzy rzekomo przypisał polskiemu rządowi. Oczywiście na łamach swojego Twittera. I tak w końcu przekonałem się, że warto by się takiemu czemuś przyjrzeć.

Po co - zapytacie. Czy może po to by informować co aktualnie dzieje się na Trzynastym Schronie? Eee... A co tu się może ciekawego dziać? Praca, praca - ryż, ryż - cytując wielką klasykę :-)

I tak cele założenia, roboczo nazwanego SchronoTwittera były następujące:
- w krótkich notkach informować o najciekawszych rzeczach dziejących się w polskiej kulturze postapokaliptycznej,
- rozszerzyć możliwości informacyjne Trzynastego Schronu poprzez łatwość wykorzystywania SchronoTwittera na telefonach komórkowych,
- podchodząc do tego dość eksperymentalnie samemu sprawdzić czy jest co zacieszać gdy chodzi o nowinki sieci - chyba już - 3.0.

To tak w dużym skrócie - reszta wyjdzie w trakcie.

SchronoTwitter - Postapokalipsa w Polsce

- Squonk

Nowy stary wiersz

Do działu Poezja dodałem dzisiaj wiersz napisany przez el Baniakos pt.: "Klątwa Popiołu". Co w nim takiego, że zasłużył na oddzielnego newsa? Cóż, utwór ten został do nas wysłany w... listopadzie 2005 roku. W mojej zakurzonej skrzynce nadal zalega trochę e-maili z materiałami od Was i systematycznie będą dodawane do naszych zasobów ;-).

Od dłuższego czasu na Trzynastym Schronie trwają czasochłonne prace modernizacyjne, których efekty nie są zbyt widoczne, ale wierzcie - na naszym zapleczu cały czas coś ciekawego się dzieje. Wkrótce więcej na ten temat.

- *Sajdon*

KLĄTWA POPIOŁU

© 2005 el Baniakos

Pociągi, które dojechały do kresu swej podróży na wieczne czasy,
długie kolumny samochodów zatrzymane w gigantycznym korku, który już
nigdy nie ruszy, wnętrze przedszkola, gdzie już nikt i nigdy nie
pozbiera rozrzuconych zabawek i nie spocznie na leżaczkach
przeznaczonych na poobiednią sjestę, sarkofag z ziemi i betonu
skrywający ukryte pod nim zło...

I zieleń, przesadnie wybujała zieleń niczym nie okiełznanej przyrody
wdzierająca się do wnętrz opuszczonych domostw, rozsadzająca
betonowe płyty blokowisk, gdzie w szczelnie zamkniętych oknach
odbija się krwawym blaskiem zachodzące słońce.

Tych okien też nikt już nie otworzy za naszego życia, żadna głowa
nie wychyli się zza firanki i nie zawoła w stronę podwórka:
-Sasza, Tania! Obiad na stole!
W tych domach nikt już nie mieszka, nie słychać żadnych śmiechów i
nawoływań, nie słychać ptasich treli, nie zaszczeka pies...

To miasto umarło cywilną śmiercią w dniu, gdy nastąpił Wielki Wybuch
Reaktora Atomowego.

To miasto nazywa się Czarnobyl...